

BAB V

SIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Persiapan *coaching clinic* “*How to Be a Battle Royale Shoutcaster*” memerlukan waktu 12 bulan, sejak November 2019 hingga November 2020. Pelaksanaan *coaching clinic* berhasil dilaksanakan dengan baik walaupun mengalami beberapa perubahan model event, mulai dari *offline* hingga menjadi *online*. Melalui *coaching clinic* ini, para peserta diharapkan mampu menyerap dan menerapkan ilmu yang mereka dapatkan dari para *coach*, baik itu dari segi teknis seperti *shoutcasting in general*, *role* yang biasanya ada dalam *shoutcasting*, hingga *tips and trick* ketika mengalami kesulitan dalam *shoutcasting*, terutama sebagai *solo cast*. Selain itu, karya ini dapat menambah pengetahuan serta informasi bagi para pembaca tentang pentingnya *coaching clinic* sebagai bekal dari para *coach* untuk menjadi seorang *shoutcaster*.

Dalam pelaksanaan *coaching clinic* “*How to Be a Battle Royale Shoutcaster*” ini, terdapat beberapa kekurangan / keterbatasan. Pertama, *coaching clinic* seharusnya diadakan pada bulan Mei 2020, namun harus ditunda akibat COVID-19. Setelah itu, penyelenggara juga sudah sempat menyewa studio untuk melaksanakan *event coaching clinic* pada September 2020, namun harus dibatalkan akibat peraturan PSBB di Jakarta pada pertengahan September 2020. Kedua, penyelenggara memutuskan untuk

membuat *coaching clinic* via Zoom dan membatasi jumlah peserta di tiap sesinya. Ketiga, kuisisioner yang penyelenggara bagikan bersifat sukarela, sehingga tidak semua peserta mengisi kuisisioner tersebut.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil *post-survey*, terdapat beberapa saran akademis dan saran praktis untuk pelaksanaan *event* webinar selanjutnya:

5.2.1 Saran Akademis

Rancangan karya ini dapat terbilang berjalan sukses dilihat dari hasil evaluasi dengan *feedback* positif dari para peserta. Saran untuk siapapun yang hendak melaksanakan *event* serupa, hendaknya mengembangkan *event* agar menjadi lebih komprehensif, tidak hanya sebagai *one time event*. Selain itu, teori yang diterapkan tidak hanya melulu mengenai *event* saja, tetapi bisa menerapkan seluruh mata kuliah yang telah dipelajari dengan mengikuti *framework Design Thinking* (*Sympathize/Define-Ideate-Design-Prototype-Test*).

5.2.2 Saran Praktis

Saran yang terlihat dari hasil evaluasi dan penyelenggara untuk pelaksanaan *webinar coaching clinic* kedepannya ialah:

1. Acara seharusnya diadakan secara *offline* atau tatap muka
2. Kuota peserta ditambah dan durasi acara, terutama sesi tanya jawab diperpanjang.
3. Memperkaya *event* ini dengan menjadikannya sebagai *brand* yang dapat dipertahankan, seperti membuat modul/kurikulum agar bisa menjadi standarisasi bagi para *shoutcaster*. Bisa juga dengan menambah *sub-event* yang unik seperti *Battle of Shoutcaster* dengan konsep seperti kontes ajang mencari bakat dengan *bootcamp* bersama *coach* dan juri dari *Event Organizer*, *Game Publisher / Developer Head of Esports*, dan *Professional Shoutcaster*. Varian konten yang dapat ditambahkan bisa berkaitan dengan industri *esports* seperti *In-Game Advertising*, Peluang Bisnis dalam Industri *Esports*, *Music Illustration/Backsound for Game*, dan lain-lain.
4. Mencari sponsor yang dapat membantu *event* agar memiliki *revenue stream* selain dari HTM. *Brand* yang bisa diajak kerjasama biasanya akan memiliki kaitan dengan industri *esports*, namun *brand* juga bisa bekerjasama dengan *one-time agreement* seperti sekolah musik, orkestra, atau Yamaha sebagai salah satu *brand* alat musik di Indonesia.